

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MEMBILANG 1-10 MELALUI METODE PERMAINAN LEMPAR DADU HEBAT

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas I di SLB B/C
Dian Kahuripan Jakarta Timur)**

Supriatin Kuat Yuliyani
Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Jakarta
supriatin.kuat@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 pada peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2015 sampai bulan Desember 2015. Subjek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan yang berjumlah tiga peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang pada setiap siklusnya menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes berupa lembar instrument kemampuan membilang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan hasil belajar membilang 1-10 pada peserta didik tunarungu kelas I. Diharapkan guru dapat melakukan peningkatan matematika menggunakan media permainan lempar dadu hebat dan media lainnya yang variatif.

Kata kunci: media permainan, matematika, tunarungu.

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang dikembangkan dan dipelajari oleh peserta didik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan menengah atas dan juga di tingkat pendidikan tinggi.

Mempelajari ilmu matematika penting bagi kehidupan peserta didik tunarungu agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam

kurikulum Sekolah Dasar Luar Biasa Tunarungu, salah satu materi pembelajaran matematika yang wajib diberikan pada peserta didik tunarungu yaitu membilang banyak benda. Bilangan merupakan simbol dalam matematika yang menyatakan suatu himpunan atau kelompok. Membilang merupakan dasar dari pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran matematika dalam membilang di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur di peroleh informasi dari pendidik bahwa hasil belajar matematika dalam membilang pada peserta didik kelas I masih mengalami hambatan dilihat dari hasil belajarnya. Peserta didik belum mengetahui lambang bilangan 1-10. Peserta didik masih kesulitan untuk membedakan bilangan satu dengan bilangan lainnya. Peserta didik masih keliru saat menunjuk bilangan yang diperintahkan.

Kesulitan dan hambatan lainnya yang dapat dilihat dari peserta didik kurang ikut serta aktif dalam pembelajaran, peserta didik terlihat lebih banyak duduk diam dan kurang memperhatikan perintah dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik di kelas I mungkin kurang tepat dalam mengajar pembelajaran matematika. Terkait belum adanya kemampuan peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/c Dian Kahuripan, Jakarta Timur dalam membilang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui permainan lempar dadu hebat. Pengajuan metode permainan lempar dadu hebat ini berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas, peneliti dan guru kelas berasumsi bahwa metode permainan lempar dadu hebat merupakan metode yang diduga dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10.

Permainan lempar dadu hebat yang dikolaborasikan dengan pembelajaran matematika diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik tunarungu dalam pembelajaran matematika. Karena dengan adanya kolaborasi antara permainan yang disenangi oleh peserta didik dengan pembelajaran matematika, diharapkan peserta didik dapat menerima pelajaran dan juga tidak lagi menganggap matematika sebagai hal

yang menakutkan, sehingga hasil belajar peserta didik tunarungu dapat meningkat.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika membilang 1-10 melalui metode permainan lempar dadu hebat untuk peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan, Jakarta Timur.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan Hasil suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar maupun perubahan perilaku akibat belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

2.2 Pengertian Matematika

Matematika merupakan disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

2.3 Pengertian Bilangan

Bilangan adalah jumlah atau kuantitas anggota suatu himpunan benda yang tertentu atau hasil jawaban dari pertanyaan yang menyangkut jumlah tertentu.

2.4 Pengertian Metode Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

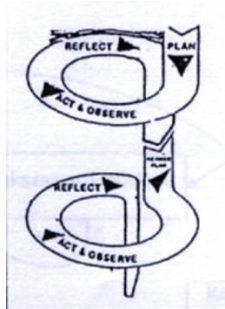
2.5 Pengertian Tunarungu

Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan

mendengar, yang meliputi keseluruhan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai yang berat, digolongkan ke dalam bagian tuli dan kurang dengar.

3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan desain model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dimana dalam model penelitian ini terdiri dari dua siklus dan pada tahapan tindakan dan pengamatan dijadikan sebagai satu kesatuan. Adapun desain model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

3.1 Instrumen Pengumpulan Data dan Penelitian

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar matematika adalah suatu perubahan perilaku yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran matematika mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif yaitu hasil belajar matematika membilang 1-10 adalah perubahan dalam hasil belajar dengan adanya peningkatan penguasaan 1) membilang jumlah benda, 2) membedakan lambing bilangan 1-10.

b. Definisi Operasional

Hasil belajar matematika adalah skor suatu perubahan perilaku yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif. Hasil belajar matematika pada penelitian ini pada aspek kognitif yaitu hasil belajar matematika membilang 1-10 adalah perubahan dalam hasil belajar dengan adanya peningkatan penguasaan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap aktifitas pengembangan hasil belajar matematika membilang 1-10.

4. Hasil dan Pembahasan

Tes kemampuan awal diberikan kepada peserta didik berinisial ID, MI, dan SR. Tes kemampuan awal dilakukan pada hari selasa, tanggal 22 September, selama 35 menit dengan jumlah 10 butir soal. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal peserta didik tunarungu dalam mengerjakan butir soal matematika membilang masih tergolong rendah. Hasil tes kemampuan awal peserta didik ID sudah mampu menyelesaikan dua butir soal dengan benar dengan perolehan prosentase 20%, peserta didik ID sudah mampu mengenal bilangan. Dan hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Id salah, peserta didik Id kurang percaya diri dalam mengerjakan soal dan tidak yakin dengan jawaban sendiri. Sama seperti peserta didik Mi hanya dapat mengerjakan sebanyak 2 butir soal dengan prosentase 20%. Hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Mi salah, Mi merasa kesulitan dan kebingungan dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Dalam mengerjakan soal membilang skor penguasaan peserta didik Mi sebanyak 2 soal dengan presentase 20%. Hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Mi salah, Mi merasa kesulitan dan kebingungan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Sama seperti skor penguasaan peserta didik Id sebanyak 2 soal dengan persentase 20%. Dan hampir semua soal yang dikerjakan oleh peserta didik Id salah, peserta didik Id kurang percaya diri dalam mengerjakan soal dan tidak yakin dengan jawaban sendiri. Sementara skor penguasaan peserta didik Sr sebanyak 3 soal dengan persentase 30%. Sama halnya dengan peserta didik Mid an Id, peserta didik Sr masih ragu-ragu dalam mengerjakan soal yang diberikan dan juga tidak yakin dengan jawaban sendiri.

Sementara skor penguasaan peserta didik Sr sebanyak 3 soal dengan persentase 30%. Sama halnya dengan peserta didik Mid an Id, peserta didik Sr masih ragu-ragu dalam mengerjakan soal yang diberikan dan juga tidak yakin dengan jawaban sendiri.

Tes siklus 1 dilaksanakan pada hari jumat 16 Oktober, selama 35 menit dengan 10 butir soal. Diperoleh peningkatan hasil belajar, namun belum mencapai target pencapaian yang diharapkan. Skor penguasaan peserta didik MI setelah tindakan siklus I yaitu dengan porsentase 30%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Mi dapat meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan. peserta didik Mi cukup antusias dalam proses pembelajaran, peserta didik Mi juga termasuk yang sering bertanya pada saat mengerjakan soal tetapi masih harus dibimbing oleh pendidik dalam menunjuk angka yang ada di dalam kotak dan juga dalam menyebutkan angka.

Skor penguasaan peserta didik ID setelah tinakan siklus I yaitu dengan persentase 40%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Id dapat

meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan. peserta didik Id masih terlihat butuh bimbingan dari pendidik dalam mengerjakan soal, ia terlihat sedikit malu-malu. Ini dikarenakan peserta didik Id sering merasa ragu-ragu dalam menjawab soal, ia cenderung merasa takut salah dengan jawaban yang ia kerjakan.

Skor penguasaan peserta didik SR setelah tindakan siklus I yaitu dengan persentase 50%. Hasil tes yang diberikan, peserta didik Mi dapat meningkat kemampuan membilang dari sebelum tindakan. Peserta didik Sr cenderung terburu-buru dalam mengerjakan soal dan terkadang lupa dengan urutan bilangan.

Tes siklus II dilaksanakan pada hari jumat, selama 35 menit dengan 10 butir soal. Berdasarkan hasil tes siklus II pada peserta didik tunarungu kelas I di SLB B/C Dian Kahuripan Jakarta Timur, hasil belajar matematika membilang terjadi peningkatan dan sudah mencapai target yang diharapkan. Hasil ini terlihat pada hasil yang telah dicapai dengan prosentasi 50%-90% dan rata-rata 76.6%. Berdasarkan pemerolehan hasil belajar ketiga peserta didik disaat evaluasi siklus II yang sudah mencapai target yang diharapkan, maka peneliti dan pendidik sepakat untuk menghentikan kegiatan pembelajaran matematika membilang menggunakan metode permainan lempar dadu hebat pada siklus II.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat terlihat adanya peningkatan pada pada peserta didik tunarungu melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat yang dilaksanakan di SLB B/C Dian Kahuripan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode permainan lempar dadu hebat dapat meningkatkan kemampuan membilang 1 sampai 10 pada peserta didik tunarungu kelas 1 di

SLB B/C Dian Kahuripan dinyatakan berhasil.

Diharapkan pihak sekolah menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh pendidik yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik seharusnya menggunakan metode yang tepat, bervariasi, dan kreatif, khususnya dalam pembelajaran matematika membilang sehingga dapat menarik siswa agar tertarik belajar. Diharapkan setelah peserta didik mendapatkan materi pembelajaran baru disekolah, orangtua membimbing peserta didik di rumah untuk membiasakan diri mengulang pelajaran yang sudah di dapat disekolah.

Daftar Pustaka

Abdurrahman, Mulyono (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dimyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Samsudin, Baharin. (2007). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Somad, Pernamari dan Tati Herawati. (1996). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud.